no.469
1994年 4/1
アミューズメント通信
APRIL 1, 1994

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 株式会社 アミューズメント通信社 〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

タイトー、三洋電機の技術導入し

3Dゲーム開発へ

年内出荷めざす。他にCGゲームも開発

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）は、三洋電機㈱（本社大阪、高野泰明社長）が開発した立体映像システムを応用した業務用TVゲーム機を開発することで、二月八日に三洋電機と合意。業務用TVゲーム機化に向けてのデモ機「VC－X」を制作し、AOUエキスポ94の同社小間で披露した。

三洋電機では昨年、凸版印刷㈱と日本放送協会（NHK）の技術指導を得て、専用眼鏡なしで立体画像を見ることができる「3D液晶ディスプレイシステム」を開発、エレクトロニクスショー93（十月五－九日、幕張メッセ）に出品し、注目された（本紙第462号既報）。これは小さいレンズを規則正しく埋め込んだスクリーンに液晶プロジェクト方式で左右二種類の画像を投写し、見る人が右目用画像を右目で、左目用画像を左目で同時に見ることで立体映像を実現したもの。

三洋電機では建築シミュレーションディスプレイなど特殊な用途を想定して、七十インチと四十インチの二種類のシステムを完成させ、エレクトロニクスショー93では簡易タイプの四十型を展示した。同社のこの立体映像方式では、見る人の両眼の位置が限られているのが大きな特徴となっている。

タイトーでは三洋電機の3D液晶ディスプレイシステムを業務用TV機に導入、新しいタイプの立体TVゲーム機を開発する意向で、その映像／ゲームのソフトウェアを開発していくことになる。そのため利用者がどう反応するかを知る必要があることから、とりあえず宇宙もののシミュレーションふう映像ソフトを入れ、AOUエキスポ94に出品したとのこと。「ゲームソフトを開発中なのか」などの質問が反応として返ってきたと言う。

AOUショーでタイトーが展示したデモ用「VC－X」外観と画面

出品されたデモ用「VC－X」には、2人分の座席とスクリーンが背中合わせに置かれ、四人が同時に利用できる。利用者は最初、立体映像を見ることができるよう頭部の位置を探し出し、そこで固定しなければならない。タイトーでは四月にも同社ロケで試験的に設置するとのこと。同社では、四人同時プレイができるTVゲームを、今年九月のJAMMAショーまでに開発、今年中には完成品として出荷したいとしている。

同社ではまたAOUエキスポ94で、中央研究所で開発中の同社初のCGゲーム「シティーダイバー」をデモ画面で披露した。これはCGを使った立体感のあるTVシューティングゲームになるもようで、開発途上にあるもの。いつごろ出来上がるかなど分からない、とされている。業務用CGゲーム機の開発では、セガ社とナムコがかなりのレベルまですでに進めており、これにタイトーがどこまで追いつけるか注目されるが、シューティングゲームから着手したところに同社の特徴があるようだ。

CGゲーム機に注目

適正な遊技設備の紹介、AOUエキスポ94

新しいゲームコンセプト紹介はわずか

上の写真はテープカットにて（左から）ショー委員会の駒井徳造委員長、警察庁生活保安課の佐藤幸一郎課長補佐、AOUの梅原靖三会長、JAMMAの中山隼雄会長、AOUの佐久間正則副会長。すぐ後ろに迫っているのは業者ではなく一般客

AOU（事務局東京、梅原靖三会長）主催「AOU94アミューズメントエキスポ」が二月二十二－二十三日、千葉・幕張メッセで六十五社の出展により開催された。

今回は展示ホールを一つ増やして初めて三つのホールを使用し、出展社数、展示小間数（千三十八小間）とも過去最大となった。前回から大きな小間を奥に配置し通路を広くとったため、以前のような混雑ぶりは避けられたが、小間内の窮屈な機械配置は依然として改善されていない。

入場者数は事務局によると、初日が一万七千八百六十五人（昨年一万四千八百二十七人）、二日目が一万七千四百十九人（同一万三千二十七人）、延べ三万五千二百八十四人で、昨年を約七千四百人も上回り過去最多となった。この入場者数の内訳は公表されていないが、「当日登録票」（二千円）による一般入場が二日間ともかなりあったと見られており、今後のショー運営および出展社の出展目的を明確にするためにも、入場者の内訳別データの公表が望まれる。

展示内容については新作が多数披露されたが、従来機の新バージョンやシリーズものが多く、新ジャンルを開拓する独創的なものは見られなかった。全体的には大規模店向けに大型化傾向を示し、カーニバル機や大型キャビネット使用のものが多く、またサッカーをテーマとしたものも目立った。

ただ技術的には高度化がさらに進んでいることを示し、TVゲーム分野ではセガ社とナムコがCG基板によるドライブゲームを出品。うちセガ社は「モデル2」を使った製品化一号機「デイトナUSA」（本号「話題の新マシン」参照）を発表。このCG基板は米国マーチン・マリエッタ社との技術提携によるもので、32ビットCPUを搭載し毎秒三十万ポリゴンの処理能力に加え、テクスチャーマッピング表現も可能にした、リアルタイム三次元CGとなっている。

ゲームコンセプトの面ではほとんどが従来の域を出ていないが、玩具の〝ダルマ落とし〟の要素をパズルに採り入れたメトロ／エイブル「だるま道場」や、モグラ叩きとTV格闘ゲームをドッキングさせたトーゴ、カプコン、シグマ共同開発「拳聖土竜」などは新コンセプトとして注目された。

その他アーケードゲーム機はボール投げタイプが、また乗物機はキャラクターものが多数出品された。**（各社出展内容は8－12めんおよび次号に掲載）**

初日の開会式はAOUの桐谷克己事務局長の司会で進められ、梅原会長は、「ショーの出品機を使って、健康的で明るい遊びの場を演出するのが私たちの仕事だ。今後二十一世紀に向け遊びの文化の担い手との自覚を持ちたい」と挨拶した。

来ひんとして警察庁刑事局保安部生活保安課の佐藤幸一郎課長補佐は、「AM業界は夢を与える産業として社会的、文化的な意義が大きい。AOUが善良な風俗の維持、青少年健全育成のために指導的な役割を果たす団体として発展することに期待する」と述べた。

JAMMAの中山隼雄会長は、「当業界は、新しい需要を喚起するような画期的な新商品と、それに相応するロケ運営の新コンセプトが常に出てくることによって発展し、今後のマルチメディア時代にも対応していける。大切なのは世の中の流れに乗ることだ」と語った。

テープカットは来ひんを含めて行なわれた。

AOUショー会場にてセガ社（上）とSNKの小間の一部分のようす

大阪南港・ATC内で

セガ社「ガルボ」開業へ

全国展開するテーマパークの先導ロケ

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は三月一日、大阪南港に建設中のアジア太平洋トレードセンター（ATC）内アメニティゾーン「オズ」に、ハイテクテーマパーク「ガルボ」（六千六百平方㍍）を四月十四日にオープンする、と発表した。日本最大の複合商業施設、ATCも同時開業する。

「ガルボ」はセガ社が全国展開しているハイテクテーマパークの先導的ロケとされており、「オズ」三－五階の三フロアに、大型アトラクション施設四、中型施設一、ゲーム機百九十台など設置運営する。アトラクションは、同社によると、世界初公開のオリジナル参加体験型が三つ含まれている。

入場料は大人三百円、中学生以下二百円、アトラクション料金五－六百円。セガ社では「ガルボ」に二十八億円を投資しており、年間六十万人の利用、初年度十四億円の収入を見込んでいる。

同社では今年七月に横浜・新山下で本格的テーマパークをオープンする予定で、「ガルボ」はそのプレショーとなる。

ATC／オズ内のセガ社テーマパーク「ガルボ」4階のイメージ図

岩手県協、臨時総会

佐藤氏が会長に

三上会長辞任で改選

佐藤義雄氏

岩手県アミューズメントオペレーター協会（事務局盛岡市、三上誠二会長、会員九社）は一月二十一日、盛岡市内のホテルメトロポリタンで臨時総会を開き、役員改選の結果、佐藤義雄副会長が新会長に就任した。また二月七日、ホテル大観で通常総会を開き、活動計画などを検討した。

臨時総会には六社が出席。来ひんとしてAOUの佐久間正則副会長、東北地区協議会の坂武会長、AOU事務局の桐谷克己事務局長が出席し、それぞれ挨拶した。

役員改選は三上会長の辞任に伴うもので、新役員を次のとおり選出した。

会長＝佐藤義雄氏（㈱フェニックス）、副会長＝北林憲優氏（㈱セガ・エンタープライゼス）、葛西正義氏（㈱アプロ）。監事＝浅田耕造氏（㈱ナムコ）。

なお会長交代に伴い事務局を移転させ、事務局担当として北嶋良明氏（㈱タイトー）を選任した。

岩手県協事務局＝盛岡市稲荷町八の三十五、㈱タイトー内、☎（〇一九六）四七－七四四五。

また協会名称を「岩手県アミューズメント施設営業者協会」に変更することを承認した。

二月七日の総会には八社が出席。会計報告案、事業活動計画案などを承認した。うち活動計画については、組織の拡充を中心に防犯協会への加入などを挙げている。また同協会では定例会を〝総会〟と呼び、通常総会とは別に年三回開催することを決めた。

このほか年会費を値上げし、地元オペレーターは三万円、広域オペレーターは五万円とした。

新潟県協、例会

独自に「会員証」

青少年育成ステッカーも

新潟県アミューズメント施設営業者協会（事務局新潟市、石川忠太会長、会員二十七社）は二月十八日、新潟市内の新潟第一ホテルで新年会を兼ねた例会を開き、同協会が作成した「青少年健全育成協力店」ステッカーを配布したほか、事業計画推進のための検討などを行なった。

同例会には委任八社を含む二十四社が出席。石川会長が挨拶し、AM業界の現状や営業のあり方などについて語った。

「協力店」ステッカー

「青少年健全育成協力店」のステッカーは、青少年育成新潟県民会議、県警、県防犯協会とタイアップし同協会が毎年作成しているもの。直径三十一㌢の円形で四者の名称が表示されており、会員のロケに掲示される。

また協会名変更に伴い、新名称を表示したスチール製「協会之証」も作成し、会員に配布した。

例会終了後は会費制による新年懇親会が開催された。

テーマパークの

人気の秘密探求

KLWの伊藤専務執筆

テーマパークに正面から取り組んだ単行本「人が集まるテーマパークの秘密」（伊藤正視著、日本経済新聞社発行）が一月中旬に発売されている。著者は伊藤ハム専務で、神戸レジャーワールド開発の専務を兼務している。

伊藤ハムが東京ディズニーランドにスポンサーとして参加するため、七九年から折衝に関わったとのことで、結局参加できなかったが、テーマパークに関する伊藤氏の勉強ぶりは並たいていのものでない。ディズニーのテーマパークから、欧州のプレジャーガーデン、国際博の役目、世界中にあるテーマパークを細かく分析。最近の例としてはラスベガスのミラージュ、ルクソール、トレジャーアイランド、MGMグランドといったアトラクションホテルまで調べている。

ウォルト・ディズニーがコニーアイランドを反面教師にしたことから、独立したライド中心ではなく、アトラクションを基本にしたテーマパークが人気を保つ、とこの本では指摘する。人気が集まるテーマパークはそれを作った考え、思想を理解しなければ分からないと、ごく当然のことを語っているようにも受けとれるが、こういう本が少なかっただけに、貴重と言える（二千二百円）。

那須ハイランドパーク

来春新機種導入

2人掛けぶら下がり宙返り

藤和那須リゾート㈱（本社栃木県那須郡那須町、黒木芳彦社長）は二月七日、同社が経営する遊園地「那須ハイランドパーク」に来春、日本初の「サスペンディッド・ループコースター」（仮称）を導入することが決まったと発表した。またこれに先立ち今春四機種を導入するなど遊園施設の充実を進めていく。

同園では九〇年から米国ザ・SWAグループとED2インターナショナルの両社によるマスタープランに基づき、リニューアル計画を進めており、その一環として新型遊園施設の導入を進めているもの。

「サスペンディッド・ループコースター」はオランダのベコマ社製で、㈱サノヤス・ヒシノ明昌を通じて導入する。二人掛けのぶら下がりコースターで、世界で三番目の導入となる。コース全長六百六十二㍍、最高部高さ三十㍍、一回約二分のスリルライド。同園では七機目のローラーコースターとなる。

今春導入するのは、「トップガン」など四機種。四月二十五日にオープンする予定となっている。

近江電子が倒産

会社整理申請、負債23億円

民間の信用調査機関調べによると、近江電子工業㈱（滋賀県高島郡今津町、田頭義雄社長）が二月二十四日、大津地裁に商法上の会社整理を申請、同日保全命令を受けた。

七一年一月設立の電子機器メーカーで、業務用TVゲーム基板など下請けとして製造してきた。九二年十二月の売上高は約二十七億円、九三年十二月期も約二十六億円が見込まれているが、近年資金繰りが悪化していた。負債総額は約二十三億円と見られている。

AOUショー関連スナップ

懇親パーティーにて（左から）タイトーの松高誠三本部長、フナイの大槻隆弘社長、元タイトー専務の大植正道氏、タイトーの今野伸部長、田辺勝彦常務

懇親パーティーにて（左から）ユウビスの伊藤功部長、タイトーの中西良至係長、タスコの上原義和社長、梶博人・大阪支社長、岩槻治正課長

懇親パーティーにて（左から）後楽園ロコモティヴの小関捷吾専務、トニーの宇島準一社長、ナムコの猿川昭義常務

兵庫県警が指摘

機械増設で無許可例も

兵庫県協、通常総会で事業計画承認

兵庫県アミューズメント施設営業者協会（事務局神戸、西山清治会長、会員五十七社）は二月十六日、神戸市内のサンパルビルで第十期定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。

同総会には委任二十二社を含む四十六社が出席したほか、メーカーなど十数社がオブザーバーとして参加し盛会となった。

西永和郎副会長の司会で進められ、西山会長は「国内の政治、経済は混迷し、景気回復の兆しも見えない状況の中で、当業界も非常に厳しいものがあるが、法を守り社会的に恥じない協会として今後も努力していく」と挨拶した。

来ひんとして県警保安部防犯課の井原源介警部補は、「県内の八号許可店は昨年末現在で七百九店となり、一昨年末に比べ二十三店増加した。またいわゆる〝一〇%以下〟の風営対象外の店は六百十七店で、合計千三百店余りのゲーム機設置店があることになる。問題は賭博遊技機で換金をしている店だ。そのほとんどは風営対象外という考え方ではなく初めから無許可でやっている。しかし残念ながら、昨年賭博で検挙したうち三店が八号許可店だった。たとえ三店とはいえ、これは問題点として受けとめている。また現在もう一つ問題となっているのは、風営対象外の店が風営対象となる機械を徐々に増設し、許可が必要となっても許可を得ないで営業している例が増えていることだ。これは無許可営業となるので判断に迷う場合は相談してほしい」と述べた。

県青少年本部の宮野政夫専務は、青少年の非行問題に触れた後「ゲーム場を健全にすることで非行防止への協力を」と語った。

AOUの梅原靖三会長は、「AM業界も厳しい状況になっているが、たまに大雪が降ったものと考え、風邪をひかないように自己防衛し、健全なAM業を続けていくことが大事」などと語った。

議案審議は西山会長が議長となって進められ、第九期（九三年十一月末まで）事業報告案、収支決算案、十期事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

うち事業計画については経営環境改善、AM事業への社会的評価向上、組織の拡充、会員相互の交流――と四つのテーマを掲げた上で、四つの委員会からそれぞれテーマに沿った活動方針がかなりの時間をかけて具体的に説明され、会員にとっては大変わかりやすいものとなった。

議案審議終了後、梅原AOU会長との質疑応答があり、AOUおよび近畿地区協議会の活動、景品提供機に関する警察庁との話合いの経過などについて説明があった。その中で梅原会長は業者団体に加入することのメリットについて、「直接利益に結びつくことはないが、各自に節度が身につくことがメリットだ。それが業界全体の資質を向上させ、社会的評価を得ることにつながり、その結果業界が繁栄していくことになる」と語った。

この後、出席メーカーから新製品動向についての説明があり、懇親会も開かれた。

写真は兵庫県協第10回通常総会で、左上は県警・井原源介氏、右上は西山会長、右は県青少年本部の宮野専務。下は会議のようす

関西新空港対岸に

遊園地ゾーンも

「りんくうタウン」に計画

関西新空港の対岸に造成中の「りんくうタウン」内に商業・AMエリアが設けられ、うちアミューズメントゾーン（二万四千平方㍍）には屋外遊園地などが建設される予定だ。大阪府企業局が、りんくうタウンの中心となる「パシフィックシティ」南側「にぎわいゾーン」について一月十九日、その計画を明らかにした。

にぎわいゾーンのアミューズメントゾーンについては、ダイエー子会社でディベロッパーを業務とする㈱ダイエーアゴラ（本社東京、鈴木達郎社長）が、㈱竹中工務店（本社大阪、竹中統一社長）、㈱サノヤス・ヒシノ明昌（本社大阪、大野伊左男社長）、その他数社とともに三月中にも新事業会社を設立、アミューズメント施設（屋内遊園地、ゲーム場など）の建設を進める。

大阪府では集客力を重視してアミューズメント施設の導入を計画しており、直径約六十㍍の観覧車やメリーゴーランド、ゴーカート、ゲームセンターなど構想している。ダイエーアゴラはAM事業については未経験であり、新事業会社が出来てから具体的な計画が決まる予定としている。従って計画は未定だが、ゲーム場については㈱セガ・エンタープライゼスに協力を呼びかけているとのこと。

なお、関西新空港ターミナルビル内に、㈱カプコンとコナミ㈱の直営ロケが計画されている。ターミナルビルの南端にカプコンが百八十平方㍍、北端にコナミが二百二十平方㍍のゲーム場を開設するというもので、公共施設内のゲーム場となる予定。関西新空港は今年九月に開港する予定だ。

セガ社、94年3月期

12年ぶり減益に

欧州家庭用後退で下方修正

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は二月十八日、九四年三月期の業績予想を下方修正したと発表した。九三年三月期に拡大した欧州家庭用市場が悪化、激しい価格競争や在庫引きとりと後退、計画を下回る見通しとなったため。

修正後の業績予想では売上高が三千五百十五億円、経常利益が四百二十五億円、当期利益が二百二十二億円と見込まれている。これを昨年十一月時の予想と比べると売上高で二百八十五億円、経常利益で百五十億円、当期利益で八十五億円それぞれ下回る見込みとなる。

九三年三月期と比べると売上高は一・三%増、経常利益は二二・八%減、当期利益は二〇・八%減となる見込みで、同社では会計基準を変更した八四年四月期決算以来十二年ぶりの減益決算となる。

同社では株式を公開した八七年四月期以来の六年間、売上高は約九倍、経常利益が約十四倍と急速に伸ばしてきたが、欧州家庭用のため急減速を強いられることになる。

連結ベースでは、連結売上高が前年比七・五%減の三千八百五十億円、連結経常利益が六四%減の二百五億円と、一層顕著になる見込みだ。

JAMMAから絵画を

AOU事務局に

ヒロ・ヤマガタの作品

AOUでは昨年十一月に事務局を移転したが、それを機にJAMMAは一月二十五日、AOUの会議室用に絵画を贈った。

絵画はヒロ・ヤマガタ（山形博導）作品で、パリの街並みを描いたもの。

JAMMAが昨年六月に新事務所に移転したのに伴い、AOUが八月に絵画を贈ったことから、今回の贈呈になったもの。

JAMMAの日南香専務からAOUの桐谷克己事務局長に手渡された。

絵画贈呈で（左から）AOU桐谷事務局長、JAMMA日南専務

懇親パーティーにて（左から）コナミの岸野弘部長、タイトーの津留崎正部長、タカラアミューズメントの田中一彦専務、シグマの川村康則取締役

懇親パーティーにて（左から）タカラアミューズメントの長谷川一豊専務、ヒカリエンタープライゼスの平本将人社長、サミー工業の里見治社長、トーゴの山田俊一常務、コナミドイツ社のペーター・シュリッペ氏

懇親パーティーにて（左から）AMコンサルタントの鈴木聖司氏、シグマの吉田良徳部長、小野寺輝夫常務、ユウビスの森本登専務、朝日エンジニアリングの藤原忠常務

大阪府警、遊技機賭博に厳しく

摘発進め適正化

大阪府協第10回通常総会で述べる

写真は大阪府協第10回定時総会にて、左上は梅原会長、右上は懇親会に出席した府警保安第一課の石井課長、右は松下副会長。下は会議のようす

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局大阪、梅原靖三会長、会員百八十三社）は二月十七日、大阪・心斎橋のホテルホリディイン南海で第十回定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認したほか、協会名称を変更した。

同総会には委任七十七社を含む百七社が出席。梅原会長は挨拶の中で、「昨年は営業面で冷え込んだが、長い間商売をやっているとこういう時期もあるので、無理をせず法を守りながら努力、工夫をし、健全営業を続けることが大事」と語った。

議案審議は梅原会長が議長となって進められ、平成五年度事業報告案、収支決算案、六年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については、①組織の拡充、②各種研修会開催＝風営法セミナー、技術研修会など、③賭博の追放、④青少年対策への協力、⑤AOU事業への参加、⑥障害者ゲーム大会開催、⑦大阪AM事業㈿との連携、⑧会員相互の親睦、⑨「会員なんでも相談電話」の継続――を挙げている。

協会名変更は新名称を「大阪府アミューズメント施設営業者協会」とすることが承認された。またこれに伴い、事業年度を現行の十一月末までを変更し、AOUと同じ三月末までとすることも承認され、今回に限り九三年十二月一日から九五年三月末までの一年四ヵ月間とすることになった。

総会終了後は懇親会が開かれ、府警防犯部保安第一課の石井政則課長と川城清憲課長補佐が来ひんとして出席した。

石井課長は挨拶の中で、「府下の八号許可店舗数は新風営法施行以来、毎年減少を続けてきており、昨年末現在で千二百二十九店となっている。しかし専業店は九一年から増加し、昨年は一昨年より五十四店増え五百二店となり、その規模も拡大しており、AM業界は専業化が進んでいると言える。

一方、遊技機賭博は府下では厳しい取り締まりにより相当減少したが、まだ皆無には至っていない。最近の検挙例を見ると、リース屋の甘い話に乗って賭博遊技機を数台設置し賭博を行なうというケースが多い」とし、また「年少者の立入り制限時間を厳守してほしい。昨年ゲーム場で補導した少年は二千名に達しており、たまり場化が懸念されている」と述べた。このほか暴力団排除について協力を求めた。

懇親会は松下実人副会長の乾杯の音頭で進められ、㈱ユウビスの川楠俊太郎社長が中締めを行なった。

松下電器が発売前に

本体3割値下げ

「3DOリアル」、米国でも

松下電器産業㈱（本社大阪、森下洋一社長）は二月十八日、三月二十日から発売する「3DOインタラクティブ・マルチプレーヤー」（愛称「リアル」）の本体価格を、当初の七万九千八百円から五万四千八百円に引き下げると発表した。新製品の発売前に三一％も値下げするのは異例とされている。

松下電器では値下げの理由を、①今秋にも投入を計画していた五万円前後の製品を操り上げ、早く軌道に乗せたい、②ソフト開発各社などから当初価格は高すぎるとの声が出ていた、など説明している。

同社は米国で「リアル」を昨年十月に発売しているが、九四年三月までの当初予定の販売台数十万台に対して、これまで六万台出荷、実売は三万台余りと苦戦している。そこで今回の発売に伴い、米国でも当初七百ドルの価格を五百ドルに二月中にも値下げする。

また同社では国内での「リアル」本体とソフトの販売専門の会社を四月にも東京と大阪で設立するなど、販売強化に取り組むとしている。

特許・実用新案 出願公告・公開

（2月10日～23日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊟は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

二月十六日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、6-11346㊟、59-85593。「ビデオゲーム機の制御方法」、㈱タイトー（東京）、6-11354、61-47374。

実用新案出願公告

二月十六日＝「スロットマシンとメダル貸出機との組み合わせ」、高砂電器産業㈱（大阪）、6-5821、62-112513。「スロットマシン」、同、6-5823、62-16116。同、6-5826、62-120568。「回胴式遊技機」、岸下龍太郎（神奈川）、6-5822、62-156764。「スロットマシンのリール機構」、同、6-5824、63-13555。「スロットマシン専用球」、同、6-5825、63-135473。「動画表示揺動遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、6-5832㊟、62-105379。

二月二十三日＝「携帯型スロットマシン」、岸下龍太郎（神奈川）、6-6858、63-53543。「スロットマシンにおける回転ドラムに表示する図形の組合せ」、角義美（奈良）、6-6859、63-98520。

特許出願公開

二月十五日＝「遊技機」、㈱三共（群馬）、6-39081㊟、5-161593。「メダル遊戯機」、高砂電器産業㈱（大阪）、6-39082㊟、4-69639。「スロットマシン」、同、6-39087㊟、4-72680。「メダル利用の遊戯場システムおよびその遊戯場システムに用いられるメダル貸出機並びにメダル遊戯機」、同、6-39143㊟、4-46211。「スロットマシン」、山佐㈱（岡山）、6-39084、4-198438。「スロットマシン」、㈱イーグル（東京）、6-39085、4-198513。「短剣ゲーム装置」、㈲ケー・ミックジャパン、6-39142、4-217113。「射撃ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、6-39144、4-218714。「体感シート」、同、6-39147、4-218715。「画像式ゲーム機の遊技装置」、㈱エース電研（東京）、6-39145、4-201483。「テレビゲーム用コントローラ装置」、積水化学工業㈱（大阪）、6-39146、4-195145。

二月二十二日＝「スロットマシンの台間設置機」、共和技研㈱（埼玉）、6-47128、4-203949。「スロットマシン」、㈱オリンピア（東京）、6-47129㊟、5-78393。同、6-47130㊟、5-78394。同、6-47131㊟、5-78395。「魚釣り遊戯装置」、守屋元志（山形）、6-47169㊟、3-164534。「仮想現実感生成装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、6-47170㊟、4-193994。「テレビゲーム用の無線送信装置、無線送信用アダプタ及び無線送信アンテナ付きゲームカセット」、横田真（愛知）、林義和（同）、6-47171㊟、4-178575。

実用新案出願公開

二月十五日＝「電子ゲーム機用コネクタ拡張装置」、任天堂㈱（京都）、6-11787、4-56249。

二月二十二日＝「遊技用メダルの定量払出し装置」、㈱エル・アイ・シー（大阪）、6-13883、4-51449。「ゲーム用判定装置」、㈱タカラ（東京）、6-13887、4-57787。「ルーレットテーブル等の脚」、㈱エム・ジー・エム（東京）、6-13888㊟、4-64026。「遊技装置」、真砂工業㈱（東京）、6-13891、4-57243。

懇親パーティーにて（左から）ジーエム商事の小倉忠弘社長、コナミの西村靖雄社長、アトラスの原野直也社長

懇親パーティーにて（左から）ジャレコの沢井浩部長、ジャレコUSA社の井川真一社長、日本物産の鳥井末治社長、ジャレコの金沢義秋社長、ジャレコヨーロッパのノーマン・レフトリー社長、英国エレクトロコイン社ジョン・スタジーデス社長、ジャレコの金子武司部長、三枝弘幸部長

懇親パーティーにて（左から）米国ロムスター社の保木孝仁社長、アスモの上田芳弘社長、ビスコの秋山哲雄社長

AM空間産業研

CATVの講演

規制緩和の話題なく

通産省・サービス産業課が昨年十一月に発足させた諮問機関「アミューズメント空間産業研究会」（座長・野田一夫多摩大学学長）の第三回会合は一月二十五日、通産省内で開かれたが、主に講演が行なわれただけで、規制緩和は話題にならなかった。

講演は香港WCIL社のエイミル・ファング副社長が、香港でのケーブルTVの現状と展望について述べたというもの。

WCIL社は香港、中国へのコミュニケーションサービスをめざすメディア会社。子会社のワーフケーブル社は香港で昨年からCATV事業を本格化させている。

同研究会では三月にも規制緩和に向けての報告書作りに入るもようだ。

テレビ大阪の番組に

辻本社長が出演

不況知らずのカプコン紹介

テレビ大阪の番組「てれびOSAKA総研」で一月三十日、カプコンが紹介され、辻本憲三社長が生出演した。日曜日の午前十一時からの番組で、「ヒット連発！ゲームソフトの王国・カプコン」として紹介されたもの。

番組では、不況知らずのゲームソフト業界での超優良企業として、同社がソフトを自社開発していることを強調。企画、サウンド、キャラクター、プログラムの各担当から開発者の声を紹介した。

辻本社長はスタジオに出演、日経新聞・岩田誠氏らの質問に対し、「自社開発ならじっくり積み上げができる」など答えている。

「てれびOSAKA総研」でのカプコン紹介のタイトル（上）と、本社での辻本社長取材画面（下）から

岡本が本社移転

もと明昌本社の自社ビルに

㈱岡本製作所（本社大阪、岡本典之社長）は三月一日付で本社を移転した。移転先は次のとおりで、二月中旬まで㈱サノヤス・ヒシノ明昌のレジャー事業本部のあったビルで、岡本製作所が所有している。

大阪市福島区鷺洲三丁目六番二十一号、☎四五一ー六一五六。

ソニーから4作目の

音楽CDストII

㈱ソニー・ミュージックエンタテイメントから㈱カプコン「カプコンサウンド」シリーズの第四作として、「ストリートファイターII」のゲーム音楽CDが四月一日に発売される。三千円。

同シリーズは業務用TVゲーム音楽に絞っているが、第三弾は家庭用「ロックマン」（三月九日、三千円）だった。CD「ストII」ではリニューアル・アレンジ版となっており、アルフライラと鳥山雄司による演奏で収録された。

ナムコのTV機に

景山兄弟も挑戦

オートサロン94に協力出品

東京レーシング・カーショー／オートサロン94（一月七ー九日、国際貿易センター）に、ナムコのTVゲーム機「ファイナルラップR」と「リッジレーサー」が協力出品となり、プロレーサーの景山正彦兄弟も挑戦して展示会を盛り上げた（左に写真）。

同ショーは東京オートサロン協会（TASA）が主催、モータースポーツ愛好者を対象とした雑誌社が後援しているもの。初日三千円、二日目千五百円の入場料でファンに開放している。出品内容はレーシングカーとその関連パーツ、ソフトなど。

うち専門誌「モーターファン」の小間では、今回ナムコの協力を得てAMコーナーを開設、来場者にレーシングをテーマにしたTVゲームのフリープレイを提供。大人気となった。人気あるゲーム機の利用例だが、他の業界にも業務用ゲーム機をPRする結果となった。

事務所移転

㈱エスシーシー＝東京都豊島区東池袋一丁目二十一の十一、オーク池袋ビル、☎三九八九ー四三九三、太田紘社長。

㈱ローラートロン＝東京都新宿区西早稲田二丁目二十の九、ウイン西早稲田ビル、☎三二〇四ー〇四六九、森真一社長。

新会社設立

㈲エイチ・スクエアー＝石川県松任市千代野西八丁目一番地四、☎（〇七六二）七四ー五〇五五、橋本博良社長。

論潮

鎮静化したか

「アミューズメント産業」の山縣宗夫氏によると、「現在、ゲーム機賭博による違法営業は鎮静化しており、大きくクローズアップされることもなく、社会問題化することはないかも知れない。しかし、依然として後を断たないことも事実である」（三月号論説「風知草」）そうである。

ここで同氏が書いているのは、たぶん「鎮静化している」という同氏の判断と思われるが、末尾にある可能性を示す「かも知れない」につなげて「鎮静化しているかも知れない」という意味にも受け取れる。前者だとすると、違法な賭博遊技場が多い東京に事務所を構える同氏の認識とすれば奇妙だし、後者だと切り口が甘いのではないかと言わざるをえない。

最近の例で言えば、警視庁赤坂署の警官が、違法カジノバー経営者からわいろを受け取り情報提供し、免職処分となったなど、テレビを含む大手マスコミで大きく報じられた。また一連の違法遊技場への強盗事件多発なども報じられた。

こういう現状を同氏が知らないわけはないので、実は大手マスコミの報じているのは氷山の一角にすぎず、もっと大きい事件が報じられず見過ごされている、と示したかったのではないか。そうならば同氏の狙いは鋭いと言わねばならない。

新宿・歌舞伎町だけでなく、都内各地に違法遊技場が増えて困っているとか、それら違法遊技場で使われている基板はメダルゲーム機の基板とメーカーが同じだとか、よく聞く。問題は次第に大きくなりつつある、という感じがする。

しかしそれでも、もっとひどい状態に比べると現状はまだ大したことのない状態にすぎないのかも知れない。どこまで大きくなるのか予測がつかない、と言う人もいる。

だが健全なAM機業者の業界では、何ら具体的な対策が見られない。遊技機賭博が社会問題化するのは必至であり、その悪影響にさらされることのないよう、十分な対策が望まれるところだ。

上の写真はAOUエキスポ94会場にて、セガ社、カプコン、サミー、コナミなどの小間のようす

AOU94アミューズメントエキスポ 出展内容

AOU94エキスポの展示内容を、分野別に新作を中心に掲載しますが、紙面の都合により本号では①TVゲーム機のみに絞り、次号で②その他アーケード機（プライズ機、占い機など含む）、③メダルゲーム機、④遊園施設・乗物機、⑤部品・景品・その他——を掲載します。以下分野別に出展社（社名略称）を五十音順とし、新作は太字で示しました。（編集部）

TVゲーム機

高度化が進む画像処理 パズルゲーム増加傾向

アーケードゲーム機の主流となっているTVゲーム機の分野は、画像処理技術が一段と向上していることを示し、CGボードによるドライブゲームがセガ社とナムコから、実写取り込み画像のものがタイトー、サミー／セタ／ビスコ「SSV」で紹介され、コナミは新3D表現用チップを使い一部実写取り込みを採用したゴルフゲームを発表した。またSNKは「ネオジオ」の"100メガショック"シリーズを充実させている。

一方ゲーム内容の面では新ジャンルのものはほとんど見られなかった。やはり格闘ゲームに人気が集まったが、その数はかなり減っている。今回目立って増えたのがパズルゲームで、ほとんどは揃えて消していくタイプのものだが、玩具"ダルマ落とし"のアクション要素を採り入れたものがエイブルから紹介され、従来とは異なる方向性を示すものとして話題となった。

なおモグラ叩きによってTV画面で格闘を進めるものや、殴るとTV画面上のプレイヤーの顔が崩れるというパンチングマシンなど、メカとブラウン管をドッキングさせた新感覚のゲーム機も出品された。これらはメカ部分でプレイすることから、その他アーケードゲーム分野に入れて次号で紹介する。

アイマックス

二人同時対戦プレイも可能なTVブロック崩しゲーム**「ぶろっけん」**を参考出品した。これはラケットを左右へ移動させ、ボールを弾き飛ばしながら、上部のブロックを壊していくもの。

アイレム

TVサッカーゲームでレバーとボタンの組合わせにより多彩なプレイができるほか、飛びげり、後ろげり、裏拳などの反則技も使える**「ベストイレブン」**（四月発売予定）を発表。

また二人同時プレイも可能な横スクロールシューティングゲームで、機動兵器への乗降、ギャルの救出などの場面もある**「ジオストーム」**、パズルゲームでサイコロを動かしながら、縦か横一列で合計を七にして消していく**「ダイス・ダイス・ダイス」**を参考出品した。

上の写真はアイレムの小間、下はアトラスの小間のようす

アトラス

パズルゲーム**「ななめでまじっく!」**（発売未定）を出品した。これは落下する砂時計や水晶玉、火などを並べて消していくもの。二人同時プレイも可能で、互いに落下物を入れ替えたり、相手の体力ゲージを減らしたりしながら対戦する。

エイブル

メトロ製TVゲームを二機種披露した。うち一機種は**「だるま道場」**（エイブルから四月上旬発売）。これはキャラクターが大きな木づちを持ち、玩具"ダルマ落とし"のように積まれたブロックを右端から叩くと、左端のブロックが一個左の溝へ飛び出るので、溝の中で同じブロックを揃えて消していくもの。二人対戦プレイも可能な思考型アクションパズルゲーム。

もう一機種は**「牌砦II・仇討外伝」**（同三月十六日発売、本号「話題のマシン」参照）で、「牌砦II」をバージョンアップし、考える要素が大きくなり少し難易度を上げたもの。

このほかセガ社、コナミ、テクモ、ジャレコ、バンプレストの各新TVゲーム機も出品した。

SNK

同社"ネオジオ"ソフトの新作二タイトルのほか、サードパーティー五社の新ソフトも展示した。

「得点王2」（発売未定）=「得点王」を"100メガショック"シリーズとしてグレードアップ。ワールドカップサッカーをテーマに、四十八ヵ国からチームを選択。二人対戦プレイも可能で、選手の動きがリアルでスムーズ。PK戦でのズームアップ場面などデモ画面や演出にも凝っている。

「トップハンター」（発売未定）=宇宙の海賊と戦うアクションシューティングゲームで、二人同時プレイも可能。ステージ（惑星）が四種類ありステージ選択できる。各ステージでは異なるワナや仕掛け、パワーアップアイテムなどが用意されている。このほか**「龍虎の拳2」**も大きくアピールした。

サードパーティーの新作は次のとおり。

データイースト**「ファイターズヒストリー・ダイナマイト」**（三月上旬発売、本号「話題のマシン」参照）。

会場にて、トーゴ、アイマックス、タスコなどの小間のようす

ADK**「ワールドヒーローズ2・ジェット」**（四月中旬発売予定）=新キャラクター二人を加え計十六人となり、一人用では一本勝負の「超武会編」と三ラウンド制の「武者修行編」を新しく採用しバージョンアップ。二人対戦乱入モードでは、ノーマル、攻撃力重視、防御力重視、スピード重視の四タイプから選択できるようになった。

ビデオシステム**「スーパーバレー94」**（SNK発売予定）=「スーパーバレー91」をバージョンアップ。男子リーグと女子リーグがあり八チームから選択する「ワールドモード」と、プロテクターを装備した選手が必殺プレイを繰り出す「ハイパーモード」の二種類から選択できる。

参考出品として初めてサードパーティーに加わったフェイスと韓国ビコム社のソフトが紹介された。フェイスのソフトは階層状画面でコミカルなキャラクターが繰り広げるアクションゲーム**「ズパパ!」**と、落下物を並べて消すタイプのパズルゲームだが、落下物が積み重なる枠が回転し全体の並べ方を変えることができるというフィーチャーがある**「ぐるりん」**の二種類。またビコム社は強烈な必殺技を持つキャラクターによる一対一の格闘ゲーム**「ファイトフィーバー」**を"100メガショック"シリーズとして紹介した。

いずれもSNKの小間にて。サードパーティーも含め"ネオジオ"ソフト新作8種を披露

カプコン

TVゲーム機は同社「スーパーストリートファイターII」シリーズ新作で、連続必殺技"スーパーコンボ"やスピードアップ機能"スーパーターボ"などが加わり、派手な演出場面が数多くある**「スーパーストリートファイターII・X」**（本紙前号「話題のマシン」参照）のみを披露した。

いずれもカプコンの小間で「スーパーストリートII・X」の人だかり

コナミ

前作のグレードアップ版を二機種披露した。うち一機種はTVゴルフゲーム**「ゴルフィンググレイツ2」**（本号「話題のマシン」参照）。これは新しく3D表現用の同社チップ「PSAC4」を採用するとともに、画面の一部を実写取り込み画像にしてリアル感を強調。

この基板を同社では「システムGX」として今後展開していくことも発表した。

もう一機種は**「極上パロディウス」**。これは新たに同社キャラクターを増やし、全部で十六種のキャラクターとなり、二人同時プレイも可能なコミカルシューティングゲーム。八方向レバーと三つのボタンがあるが、ボタン一つだけを使う"オート"、二つ使う"セミオート"、すべて使う"マニュアル"の三タイプから選択できるのが大きな特徴で、プレイヤーを選ばないというひとつの工夫が見られる。

このほか**「レーシングフォース」**の二人用コックピット型キャビネットも披露した（本号「話題のマシン」参照）。

サミー

"SSV"ソフトの新作として、幻想的な場面展開の中、いろいろな恐竜と四種類の武器で戦うアクションゲームで、途中どんどん走ったり山を登っていくシーンもあり、二人同時プレイでは合体攻撃も可能な**「ダイナギア」**、またデジタイズ画像による一対一の格闘ゲームで、各キャラクターが持つ"隠れ封印技"と通常の技とを組合わせると技のバリエーションが大幅に増える**「デッドリースポート」**を出品した。

またアテナ製麻雀ゲーム**「極」**（きわめ）も展示。これは画面上で四人麻雀を行なうもの。実在のプロ雀士十六人（選択）の得意技や打ち方の傾向性がインプットされており、プレイヤーは「日本麻雀最高位戦」に参加するという設定。発売日は未定。

右はエイブルの小間にて、同社扱いのTVパズルゲームを中心に出品した

サミー工業は"SSV"新作のほかフリッパーやアーケード機も多数展示

右はサン電子の小間で"サンソフト"ブランドの新TV機3種を発表

サン電子

パズルゲーム一機種とクイズゲーム二機種を発表した。

パズルゲームは、"へべれけ"のキャラクターを採用した**「へべれけのぽぷーん」**（四月下旬発売予定）。これは落ちてくるカラフルな"ぽぷーん"を下部で組合わせ、同じ色を三つ並べて消していくもので、二人同時対戦プレイもできる。

クイズゲームは、四人のギャルから一人を選択し、クイズに正解するごとにファンを増やしていくというもので、二人同時プレイの場合は"早押し対戦"と"回答権獲得連打"モードの二種類から選択できる**「クイズ・めざせ!!アイドル」**。

もう一機種は、クロスワードパズルを採用したもので、回答しながら"閉じ込められた星たち"を救出していくというストーリー設定があり、二人同時対戦プレイも可能な**「チャンタとスーのクロスでPON」**（発売日は未定）。

いずれもコナミの小間にて。右は新TVゴルフゲームのようす

ジャレコ

32ビットCPUを使用したTVゲームを中心に出品した。

「F−1スーパーバトル」（三月発売、本紙第467号「話題のマシン」参照）=29インチモニター二台を搭載した二人用コックピット型。会場では四台八人の同時通信プレイでアピールした。

「ベストバウトボクシング」（本紙第464号および前号「話題のマシン」参照）="メガシステム32"第一弾。

同第二弾となる3D形式のサッカーゲームで、二人同時対戦プレイも可能な**「スーパーストライカー」**は、拡大縮小機能をフルに使いリアル感があるもので、"ウィー・アー・ザ・チャンプ"の曲が流れて雰囲気を盛り上げるが、会場では残念

TVゲーム機

本紙「話題のマシン」に掲載したものは、ここでは省略しました。

デッドリースポーツ（サミー工業）

ジオストーム（アイレム）

スターウォーズ（セガ社）

コップス（ノバ社）

ファイトフィーバー（ビコム社）

トップハンター（SNK）

極上パロディウス（コナミ）

ワールドヒーローズ2・JET（ADK）

おてんきパラダイス（東亜プラン）

バンバンバスターズ（ビスコ）

ズパパ!（フェイス）

ながらデモンストレーション画面のみでの紹介で参考出品にとどまった。

また同システム「**早押しクイズ・グランドチャンピオン大会**」（本紙第467号「話題のマシン」参照）も出品。

このほかテクノソフト製パズルゲーム「**マジカルエラーをさがせ!!**」を参考出品した。これは間違い探しを基本としたもの。左右二分割画面で、右と左に同じ絵だが一部異なる個所があり、その部分をカーソル移動で示し、正解なら〝頭脳指数〟が上がっていく。またボーナスステージとして、迷路の一部分のパネルを動かしながらゴールへと進むゲームもある。

セガ社

TVゲーム機はジャンルの異なるものを多数出品した。

「**デイトナUSA**」（本号「話題のマシン」参照）＝50インチプロジェクター画面使用の専用キャビネットを十二台並べ、通信プレイでアピール。「**ハードダンク**」（同）＝ブラウン管を二つ使用し、それぞれ三人ずつの計六人が同時プレイでストリートバスケットボールを競うもの。「**ジュラシックパーク**」（同前号参照）。

「**スターウォーズ**」（発売未定）＝同社CGボード「モデル1」を使ったポリゴン画像で、同名映画三作をもとにしたシューティングゲーム。50インチプロジェクター画面による二人用キャビネットで披露。二人同時プレイの場合は一人が戦闘機の操縦、もう一人が砲手を担当しそれぞれが敵機を撃破していく。

「**ポトポト**」（発売未定）＝二人対戦も可能なパズルゲーム。画面上部で六角形の〝ポト石〟を持つキャラクターを左右へ動かして石を落とすと、網目状のマスの中へ石が上部から下へと埋まっていき、同色の石が四つ以上つながると消えるというもので、時々出現する爆弾石で邪魔な石を破壊することもできる。落とされた石は他の石の上を斜めにトレースして先端に運ばれ、下部へとつながっていくという点が、従来の落下式パズルとは異なる。

「**ザ・Jリーグ1994**」（発売未定）＝Jリーグの実名の選手とチームが登場し、3D形式のフィールド画面でサッカーをプレイ。今年からJリーグに新しく加わる二チームも含め十二チームのデータをインプット。

「**クイズゴーストハンター**」（発売未定）＝クイズに正解することによって得たパワーで、妖怪や魔物を倒していくというもの。早く正解するほど得点が増し、プレイヤーのキャラクターがパワーアップする。

「**所さんのまーまーじゃん!2**」（発売未定）＝麻雀ゲームのパート2で、所ジョージとその部下が対戦相手。九ステージを麻雀で勝負し、所ジョージとカーレースをするボーナスステージも。

「**ドラゴンボールZ・VRVS**」（三月下旬発売）＝昨年AMショーに出品した四人用施設「ドラゴンボールZ・VRバトル」を、レバーとボタン操作によるTVゲーム基板にしたもの。3D形式画面で前方から迫ってくるキャラクターに対し、タイミングを見てパンチおよび防御で戦うゲーム。

「**コップス**」（英国ノバ社／デイスレジャー社、参考出品）＝「ストリートバイパー」と同様のワイド画面使用キャビネットだが、ドライブゲームとガンゲームができるという新しい試みを採用。画面は実写LD画像。ハンドルを操作してパトカーで道路を走行していき現場に到着すると、画面の流れが止まりギャングが出没。そこでハンドルの右側に備え付けの拳銃を取り出し、画面のギャングを狙撃していく。全員倒すと再びパトカーを走らせ次の現場へ向かう。

タイトー

二人用TVガンゲーム機「**アンダーファイアー**」（本紙前号「話題のマシン」参照）、縦スクロー

上の写真はジャレコの小間にて、「F－1スーパーバトル」を並べて通信プレイでアピール。下は機械上部の看板で機械配置がわかるようにしたタイトーの小間

いずれも多彩な機種を出品し開発意欲を示したセガ社の小間のようす

AOUエキスポで話題の

マジカルエラーをさがせ!!（テクノソフト）

ポトポト（セガ社）

だるま道場（メトロ／エイブル）

スラップショット（タイトー）

得点王2（SNK）

チャンタとスーのクロスでPON（サン電子）

ななめでまじっく!（アトラス）

ぐるりん（フェイス）

ドラゴンボールZ・VRVS（セガ社）

ザ・Jリーグ1994（セガ社）

クイズ・めざせ!!アイドル（サン電子）

早押し将棋・五目陣戦（セタ／ビスコ）

へべれけのぽぷーん（サン電子）

古今東西・干支物語（ビスコ）

ベストイレブン（アイレム）

ダッシュGOGOGO!!（太陽自動機）

プロ麻雀・極（アテナ）

ぷろっけん（アイマックス）

ダイス・ダイス・ダイス（アイレム）

スーパーバレー94（ビデオシステム／タイトー）

ルのシューティングゲーム機「**レイフォース**」（同）、四人まで同時プレイが可能なアクションゲーム「**ライトブリンガー**」（本号同欄参照）をメインに出品。

またアイスホッケーをモチーフとし、一対一の対戦でゴールシュートを狙うゲームで、パックにカーブをかけたり煙を上げて飛んでいく必殺技も使えるという「**スラップショット**」を参考出品したほか、ビスコ、中日本リースなどのTVゲームも出品。

太陽自動機

昨年AMショーに参考出品した子ども向けTVドライブゲーム機「**ダッシュGOGOGO!!**」（発売未定）を完成させ、展示した。

これはミニハンドルと二つのボタン操作で体当たりなどのアクション性も加味。ミニアップライトとミディ型キャビネットがある。

テクモ

TVサッカーゲーム機「**テクモワールドカップ94**」（本号「話題のマシン」参照）に絞って出品した。自動的ズームアッ

（次ページ中段へ続く）

ナムコの小間にて、「リッジレーサー」の「フルスケール」と「3M」の設置部分

〝ネオジオ〟ソフトと新アーケードゲーム機を披露したデータイースト

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

3月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	モータルコンバットII（ミッドウェー）	9.69
2	バーチャファイター（セガ社）	9.24
3	ラン&ガン〔スラムダンク〕（コナミ）	9.22
4	NBA JAM（ミッドウェー）	8.36
5	リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	8.31
6	モータルコンバット（ミッドウェー）	8.18
7	ファイナルラップ 3（ナムコ）	7.56
8	NFL ハード・ヤーデッジ（ストラータ）	7.38
9	スーパーチェイス（タイトー）	7.29
10	ストリートファイターIIチャンピオンエディション〔ストIIダッシュ〕（カプコン）	7.10

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

	機種名（メーカー名）	評価
1	リッジレーサー（ナムコ）	9.88
2	サイバースレッド（ナムコ）	8.82
3	アウトランナーズ（セガ社）	8.76
4	バーチャレーシング（セガ社）	8.68
5	スタジアムクロス（セガ社）	8.60
6	ラッキー&ワイルド（ナムコ）	8.56
7	スズカエイトアワーズ（ナムコ）	8.50
8	ドラッグウォーズ（ALG）	8.10
9	クライムパトロール（ALG）	7.86
10	ハードドライビング（アタリゲームズ）	7.70

ベスト・ニューゲーム

1 スズカエイトアワーズ 2（DX）（ナムコ）
2 トミー（データイースト）

©1994 Replay Magazine 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ライデンII〔雷電II〕（セイブ／ファブテック）	8.15
2	ギャルズパニック 2（カネコ）	8.00
3	サムライ・ショーダウン〔サムライスピリッツ〕（SNKネオジオ）	7.93
4	ワールドラリー（ガエルコ／アタリゲームズ）	7.77
5	スーパー・ストリートファイターII（カプコン）	7.43
6	SFIICE〔ストIIダッシュ〕ターボ（カプコン）	7.10
7	アート・オブ・ファイティング 2〔龍虎の拳2〕（SNKネオジオ）	7.00
8	メタモルフィックフォース（コナミ）	6.80
9	フェイタルフューリー・スペシャル〔餓狼伝説スペシャル〕（SNKネオジオ）	6.69
10	スキンズゲーム〔メジャータイトル2〕（アイレム）	6.57
11	ワールドヒーローズ 2（ADK／SNKネオジオ）	6.48
12	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	6.46
13	COWボーイズ（コナミ）	6.44
14	エアロファイターズ〔ソニックウィングス〕（マックオリバー）	6.40
15	ストリートファイター II（カプコン）	6.28
16	フェイタルフューリー 2〔餓狼伝説2〕（SNKネオジオ）	6.28
17	タイムキラーズ（ストラータ）	6.27
18	ウォリアーズ・オブ・フェイト〔天地を喰らう2〕（カプコン）	6.27
19	オフロード・トラックパック（レーランド）	6.20
20	スピンマスター〔ミラクルアドベンチャー〕（データイースト／SNKネオジオ）	6.17

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	スタートレック（ウィリアムズ）	8.70
2	インディージョーンズ（ウィリアムズ）	8.59
3	アダムスファミリー（ミッドウェー）	8.43
4	ワイプアウト（プリミア）	8.25
5	テイルズ・フロム・ザ・クリプト（データイースト）	8.13
6	ジュラシックパーク（データイースト）	7.85
7	トワイライトゾーン（ミッドウェー）	7.77
8	ジャッジ・ドレッド（ミッドウェー）	7.60
9	ターミネーター 2（ウィリアムズ）	7.57
10	クリーチャー……ブラックラグーン（ミッドウェー）	7.57

上はテクモの小間で「ワールドカップ94」をアピール

プ機能を付加し、キャラクターが前作より大きくなっている。

データイースト

"ネオジオ"用ソフトとして同社第二弾「フライングパワーディスク」（本紙第466号「話題のマシン」参照）、第三弾となる同社格闘ゲームのバージョンアップ版「ファイターズヒストリー・ダイナマイト」（本号同欄参照）を出品した。

東亜プラン

コミカルアクションゲーム「おてんきパラダイス」（発売日未定）を披露した。これは同社「スノーブラザーズ」のパート2として、水や風、雷をモチーフにした新キャラクターが加わり、雪だるまの"ニック&トム"とともに四種類から選択。最高四人まで同時プレイおよび途中参加も可能。階層状画面で五つのワールド構成。キャラクターにより異なる攻撃方法を駆使できる。このほか「バツグン」も展示。

トーワジャパン

アーケードゲーム機中心だが、タイトーやバンプレストなどのTVゲーム機も展示した。

ナムコ

CG基板"システム22"を使ったドライブゲーム機「リッジレーサー・3M」（スリーモニターバージョン）と同「フルスケール」（本紙第467号および前号「話題のマシン」参照）、また「ファイナルラップR」の「DX」「SD」（同）のほか、基板販売のものとして、コミカルアクションゲーム「ティンクルピット」（同前号参照）、鮮明できめ細かいグラフィックスによる縦スクロールのシューティングゲーム機「ネビュラスレイ」（同本号参照）を披露した。

バンプレスト

同社オリジナルキャラクターによる格闘ゲーム「電神魔傀」（同第467号参照）、パネルを踏む「マリオうんどうかい」など。

ビスコ

TVゲームの新作を三機種披露した。いずれも四月上旬以降発売予定。「古今東西・干支物語」＝十二支の動物の顔や漢字のブロックが落下するのを、下部で揃えて消していくパズルゲームで、二人対戦プレイも可能。「バンバンバスターズ」＝"ネオジオ"ソフト。固定画面で、敵を膨らませてつかんで投げ飛ばすコミカルアクション。「早押し将棋・五月陣戦」（セタ開発）＝将棋ゲームで、RISCチップによる高速演算でテンポが速い。初心者から有段者まで幅広く楽しめるよう多彩な定跡を入力。

ユウビス

SNK、コナミ、セガ社、タイトー製品を紹介。

ローラートロン

TVクイズ機「クイズ365」を参考出品したほか、タイトー、中日本リースおよび"ネオジオ"ソフトの新作などを展示した。

（TVゲーム以外の分野の出展内容は次号に掲載）

上は「おてんきパラダイス」を披露した東亜プランの小間のようす

新TVゲーム3機種を紹介したビスコの小間にて

上はバンプレスト、下はローラートロンの各小間のようす

100メガショック 新製品

TOP HUNTER RODDY & CATHY

海賊退治に、腕が鳴る!!

トップハンター
© SNK 1994

名うての賞金稼ぎロディー&キャシーが、宇宙海賊を相手に大暴れ!
次々と現れる海賊軍団を蹴散らし、4つの惑星ステージを攻略せよ。
スリルと冒険の横スクロール型バトルアクションゲーム、新登場!!
2P同時プレイ・途中参加も可能。

新登場!NEO筐体シリーズ!!

NEW

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

ロケーションを活性化するニューフェイス!

人気のネオジオ筐体に、さらに充実した新シリーズが登場!SCタイプボディに1クラス大きい19インチモニターを採用した「NEO19」、迫力の大画面モニターを先進のデザインで包んだ「NEO25」&「NEO29」、と3機種が勢揃い。数々のアーケード・クオリティを満載し、扱い易く、耐久力、安全性ともに抜群のネオジオ4本用筐体です。

NEO19
MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE
●ブラウン管:19インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:100W●本体重量:60kg●外形寸法:幅520×奥行646×全高1,340㎜※キャスター付で移動にも便利なアップライト台(オプション)取り付けの場合、全高が1,490㎜となります。

NEO25
MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE
●ブラウン管:25インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●重量:89kg●外形寸法:幅630×奥行850(コンパネ含む)×全高1,368㎜

NEO29
MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE
●ブラウン管:29インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●重量:108kg●外形寸法:幅715×奥行958(コンパネ含む)×全高1,440㎜

視線をキャッチ!SNKアミューズメント。

話題のSNKキャラ&大好評ネオカーニバルスペシャルで集客抜群・高収益。

「龍虎の拳2」Tシャツ

好評発売中

100個 28,000円
今話題の"龍虎の拳2"が超カッコいいTシャツになった!
●サイズ:フリー
©SNK 1994

GAROU KINCHAKU 巾着

ちょっとオシャレな"餓狼"の巾着袋。旅行や外出のお共にすれば、とっても便利!!

近日発売予定

大評判!! ラッキーまぜまぜボタン

NEO CARNIVAL SPECIAL

ネオカーニバルスペシャルミニ・1人用
●外形寸法(㎜):幅900×奥行き883×高さ1,880
●重量:151kg●消費電力:AC100V 110W

製造総販売元 株式会社エス・エヌ・ケイ

※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。※表示価格は消費税を含みません。

アメリカン・テクノス社が業務用で
SRSの独占権
家庭用ではカリプソ社が製品化

㈱テクノスジャパン(本社東京、瀧邦夫社長)の米国子会社、アメリカンテクノス社(本社カリフォルニア州クパチーノ、岩本啓一社長)はこのほど、米国SRS社(本社カリフォルニア州ニューポートビーチ、スチーブン・セドマック社長)が開発した立体音響システム「SRS」(サウンド・リトリーバル・システム)を、業務用TVゲーム向けに供給する独占権を取得した。

SRSは基本的には、スピーカーが二個あれば使えるという立体音響システムで、ステレオとは異なり音源がスピーカー以外のところにあるかのように聞える、画期的なもの。すでに米国ではソニーやRCA社の高級テレビに採用されているほか、家庭用TVゲーム機向け周辺装置「ゲームギズモ3D」も発売されている。

「ゲームギズモ3D」はカリプソ・マイクロプロダクツ社(本社カリフォルニア州ロスガトス、デイブ・アプルマン社長)がSRS社から許諾を受け製造している製品で、家庭用テレビとTVゲーム機本体との間に接続して使う。これは冬季CES94のアメリカンテクノス社の小間でも紹介された。カリプソ社では、家庭用TVゲーム機向け以外にもいくつか開発しているとのこと。

SRSは正確には、SRS社のアーノルド・クレイマン開発部長と、ヒューズ・エアクラフト社によって開発され、すでにSRS社が米国特許を三件持っているほか、十一ヵ国で二百四十件以上の特許を申請中とされている。この技術は業務用TVゲーム機で使われると、その可能性を大きく引き出せる、と米国の業界誌「リプレイ」も二月号で報じている。

アメリカンテクノスがTVゲーム関係のどの範囲まで独占権を持つかなど、詳細についてはまだ分からない点があるが、岩本社長は「画期的なシステムであり、TVゲームをさらに一段と面白いものにすることができる」と強調している。

冬季CES94のアメリカン・テクノス社の小間で(左から)岩本啓一社長、カリプソ社のアプルマン社長、SRS社のクレイマン部長、セドマック社長

欧州家庭用ソフトで
年齢制限を導入
ELSPAが決定、英国から

欧州で家庭用TVゲームソフトに、四段階の年齢制限(レイティング)を導入することになり、まず英国で三月から実施することになった。これは欧州の業界団体、ELSPA(ユーロピアン・レジャー・ソフトウェア・パブリッシャーズ・アソシエーション)が自主規制として決めたもの。

ゲームソフトは①〇―十歳、②十一―十四歳、③十五―十七歳、④十八歳以上の四つの区分にまず分けられ、使える区分にマークを付けて出荷する。例えば「スーパーマリオ」なら四つともマークが付され、事実上年齢制限がないことが消費者に分かる。「モータルコンバット」は③、④の二ヵ所にマークが入り、十五歳以上という指定になる。具体的にはELSPAのモニターマンというキャラクター入りで印刷された指定ラベルが、ゲームソフトに貼付されることになる。

ELSPAによると、これはゲームソフトから戦闘や飲酒、犯罪活動、破壊行為などの表現を含むゲームソフトを、コンピューターゲームに関係のない父兄、保護者らから一定の距離を与えようとするもの。レイティングが目安になることで安心して子どもに買い与えることができる、としている。

ELSPAには会員としてセガ社、任天堂、ナムコ、コナミなども加入しているそうである。欧州家庭用市場の低迷の原因のひとつとなっていただけに、これで少しは市場回復につながるのではないか、と見られている。

ドイツのインターシャウ94
15カ国から289社が出展
一般入場制に外国からの業者は戸惑い

Interschau'94 Hamburg

ドイツで二年ごとに開かれる遊園施設展「インターシャウ94」(一月二十一〜二十三日、ハンブルグ)には、内外合わせ二百八十九社(前回二百三十八社)が出展し、入場者も前回並みの二万人となった。

インターシャウは、ドイツの巡業遊園オペレーター(ショーメンとも呼ばれる)の同業者協会総会に伴って二年ごとに開催されているもので、八八年はフランクフルト、九〇年はシュツットガルト、九二年はデュッセルドルフで開催された。ドイツ・ショーメン協会総会は四十五回目を迎え、千五百人の会員が参加したとされている。

会場はハンブルグのメッセゲレンデ(国際展示場)の十二ホールあるうち七ホールと屋外を使用。

出展社にはアロー社、マック社、フス社、インタミン社、ジーラー社、リバーション社、ザンペルラ社、セバーンラム社なども含まれており、遊園施設展としては充実した。

国別の出展社数はドイツ百九社、オランダ十五社、米国十五社、イタリア十三社、英国十二社、フランス七社、スイス五社、カナダとオーストリア各三社、ベルギー二社、そしてデンマーク、ルクセンブルグ、スペイン、スウェーデン、ロシアが各一社となっている。さすがにアジア、豪州からの出展はなかった。

インターシャウ94には入場登録制はなく、入場料(一日券十二マルク、四日券二十五マルク)さえ支払えばだれでも入場できる。これはショーメンの伝統的営業方法に由来するものであるが、外国から来た出展社、来場者には奇妙に映った。もちろん、登録入場制を採る米国IAAPAショーとは、運営方法などを含めやや劣るのは仕方ない。

欧州の遊園施設関連ショーではインターシャウのほか、イタリアのパークショー、オランダのTiLE、英国のLIWなどあり、競合が目立ち始めている。

インターシャウ94開催に伴い一月二十一日、ドイツ・ショーメン協会はドイツ・マック社のフランツ・マック氏(七二)の業績をたたえる賞を贈った。マック家は一七八〇年と言うから二百年以上、遊園地ビジネスに携わっており、マック社は遊園地ユーロパ・パーク(ドイツのバーデン)を経営するかたわら、遊園施設の製造も進めてきている。フランツ・マック氏はドイツで伝説的な業界人。

米国任天堂・役員異動
リンカーン会長
荒川社長と経営強化図る

H・リンカーン氏

任天堂の米国子会社、米国任天堂(ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社シアトル郊外、荒川実社長)は二月十五日、ハワード・リンカーン上級副社長が会長に昇格したと発表した。

リンカーン氏はカリフォルニア大学バークレー校出身の弁護士で、シアトルの法律事務所で米国任天堂の訴訟を扱っていたことから、八三年に上級(シニア)副社長に迎えられた。米国で一般に副社長(バイス・プレジデント)というと、会社役員でない部長を指しているが、同氏の場合も役員ではなかった。しかし今回の異動で役員のひとりとなった。

荒川社長はもちろん同社の役員(ボード・メンバー)であり、同社では「リンカーン氏は荒川氏と同様に米国任天堂の経営責任者となった」としている。しかし、なぜリンカーン氏が、社長より格が上の会長になったのか、については説明していない。

米国家庭用市場ではセガ社の追い上げが強く、米国任天堂にとっては厳しい状況が続いている中での異動であるが、親会社である任天堂の山内溥社長は、「二人三脚によって、米国任天堂がこうした競争激化を克服できるよう経営強化を図りたい」と語っている。

International Trade Show

Show	Date
TAE'94(Taipei, Taiwan)	Mar. 25-29
IGBE'94(Las Vegas, U.S.A.)	Apr. 26-27
FER'94(Madrid, Spain)	Apr. 27-29
A+LTS(Prague, Czech)	May 5-7
Canadian Gamexpo'94(Vancouver, Canada)	May 9-10
IALTEX(Thorpe Park, UK)	May 10-12
TiLE'94(Maastricht, Netherland)	Jun. 14-16
Summer CES'94(Chicago, U.S.A.)	Jun. 23-26
Latin America Expo(Mexico City, Mexico)	Jul. 20-21
Salex'94(San Paulo, Brazil)	Aug. 4-5
JAMMA Show(Chiba, Japan)	Sep. 21-23
AMOA Expo'94(San Antonio, U.S.A.)	Sep. 22-24
Gaming Expo'94(Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 26-28
LIW'94(Birmingham, U.K.)	Sep. 27-28
Fun Expo(Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 2-4
Enada'94(Rome, Italy)	Oct. 13-16
Park Show'94(Remini, Italy)	Oct. 26-28
AL Preview(London, U.K.)	Oct. 27-28
IAAPA'94(Miami, U.S.A.)	Nov. 2-5
Queensland AMOA(Brisbane, Australia)	Nov. 2-5

ヨーロッパAM通信

日本製あふれる英国ATEI94

50周年記念で出展規模拡大

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】英国ATEI94（一月二十五－二十七日、ロンドン）は、開催前から成功すると言われていた。長年にわたる景気の低迷から脱け出して、ショーが大入りになることが事前調査の結果分かっていたからである。五十回目に当たるため、以前のショーを上回る企画が練られ、またICE（国際カジノ展）が併行して催された。

右側上の写真はテープカットする商業省のセインバリー大臣。下はディスレジャー社の小間でデイス氏（左から二人目）、ファミリーレジャー社グリーン氏（三人目）、セガ社小形武徳専務

アールズコート1展示場には、三日間にわたる熱狂的なイベント用にステージが設けられ、ショーの刺激的な雰囲気を盛り上げるのに役立った。これまで以上の出展社、来場者、出品機、商談が目についた。ショーの話題は国際市場を舞台とするものが中心となり、まさに国際的なショーとしての印象を強めた。

来場者は二万三千五百六十一人で、前回に比べ二五・五%の伸びを示した。うち海外からは三千四百五十四人、三八・三%増となった。顕著な傾向と言えば、今回は事前登録（プレ・レジストレーション）が、前回の二〇%から二七%へと向上したことも挙げられる。

海外からの来場者のうち前回に比べ急増したのは南アフリカ（三・四倍）、南米（三・二倍）、東欧（二・五倍）となっている。極東からは五・六%増の九十五人が来た。

出展したのは十九ヵ国からの二百三十社。うち海外からは五十九社が出展した。代理出展分は六十五社あるので、これを含めると二百九十五社となる。うちICEだけに限れば十四ヵ国、四十八社の出展となる。なお展示スペースは全部で二万三千平方㍍となった。

このショーで最も成果を挙げたのは、国際市場を前提にした出展社だった。またチェコ共和国から団体がチャーター機を使って訪れ、話題になった。ロシアなど遠方からの来場者もあった。

注目された製品

会期中、ヘーゼル・グローブ・ミュージック（HGM）社とそのフランスの子会社が、ハインズワース&サンズ社に買収され、ヘーゼル・グローブ・スーパーリーグ社に社名変更したことが明らかになった。会場ではいくつかのバーチャルリアリティ（VR）製品や、低価格など売りものにするさまざまなシステムの展示が目立った。空気圧を使ったシミュレーション・シートも初めて披露された。出展社に与えられるATEI賞は、総合でプレントレジャー社が受賞し、ベスト・スペース部門ではバーチャリティ・エンタテイメント社が受賞した。

会期中、BACTA、JAMMA、AMOAの代表がサミット会談を開き、コピー基板とその他の問題点についての討論から、近い将来具体的な活動へと進めることで話をした。またユーロマットとその傘下の協会代表は、自然歴史博物館で開かれたレセプションに参加した。BACTAの慈善団体は一万五百ポンドをプリンセス・ユース・ビジネス・トラストに寄付した。

ATEI94には、賭博遊技を監督するゲーミング監視機関の代表も多数見に来た。一方、このショーではメーカーがオペレーターとの会合をしやすくしていたこと、主催者が出展社の意見に耳を傾け、改善したこと――などが評価されている。

ところで、日本から来た業者から「ヨーロッパのTVゲームを見ているとタイムワープしている感じがする」との意見が示された。ヨーロッパにもたらされているTVゲームの多くは、すでに日本では長期間使われているからである。かれらはまた、基板タイプのTVゲームが少ないことに関して、いいゲームを作る中小のメーカーがあるがそれらはヨーロッパに届いていない、とも言う。

今回のショーでは日本、米国、台湾などから新ゲームが披露された。うち最も話題になったのは、セガ社「バーチャファイター」、ナムコ「リッジレーサー・フルスケール」である。セガ社「AS－1」とタイトー「IDYA」はシミュレーター分野で注目された。アタリゲームズ社「ハードドライビング・エアボーン」、ALG社「ドラッグウォーズ」、カプコン「ダンジョンズ&ドラゴンズ」、コナミ「レーシングフォース」、ジャレコ「ベストバウトボクシング」は、オペレーターの関心を呼んだ。

またタイトー「アンダーファイアー」、ストラータ社「ドライバーズ・エッジ」、台湾ICG社「ロード・オブ・ガン」、セイブ「雷電II」、SNK「アート・オブ・ファイティング（龍虎の拳）2」も注目された。フリッパーではデータイーストUSA社「トミー」、ウィリアムズ社「スタートレック」、ミッドウェー社「ポパイ」、プリミア社「ワールドチャレンジ・サッカー」が注目された。

ディスレジャー

出展社のうち最大の小間となったのはセガ社（英国セガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社）と、セガ社子会社のディスレジャー社による合同小間だった。セガ社「バーチャフォーミュラ」四台、シミュレーター「AS－1」、そして「バーチャファイター」はこのショーで最も注目される出品機となった。

ディスレジャー社は英国ノバ社の試作品「コップス」を披露したが、これは射撃とドライブを兼ねたTVゲーム機である。セガ社は「ジュラシックパーク」と「デイトナUSA」を映像デモだけで紹介した。セガ社／ディスレジャー社はこのほか、最新のTVゲーム機、フリッパー、フルーツマシン、そしてボウリング設備「ボウルイージー」を出品した。

二番目に大きい小間はエレクトロコイン社である。同社は最新ゲームを集中して紹介しており、データイーストのフリッパー「トミー」、ストラータ社のドライブゲーム機「ドライバーズ・エッジ」、IGS社「ロード・オブ・ガン」、金子製作所「ブラッドウォーリア」、SNK「ネオジオ」システム用最新ソフト、AWP機「ミスタードゥ」、ユニバーサルのAWPパチンコ「パチンコ」などが注目された。

エレクトロコイン社が紹介したゲームは他に、セイブ「雷電II」、タイトー「アンダーファイアー」、「スーパーカップファイナルズ」、「トッププランキングスターズ」、「ファーストファンキーファイター」、ジャレコ「ベストバウト・ボクシング」、「F1スーパーバトル」、カプコンの「ストリートファイター」シリーズ、「マッスルボマー・デュオ」などある。子ども用の塗り絵ゲームで十二画面ある「ポストマン・パットペイントボックス」もあった。

ナムコの子会社、プレントレジャー社はナムコ「リッジレーサー」、「サイバースレッド」、「エアコンバット」、「スズカ8アワーズ2」、プリミア社フリッパー「ワイプアウト」、「ワールドチャンピオン・サッカー」を含む、幅広い製品を紹介した。

左側上の写真はアタリ社の小間で（左から）ALG社ジャロッキー氏、アタリ社スミス氏、ニーブン氏。下の写真はAWP機「ミスタードゥ」とエレクトロコイン社スタジーデス社長

右側上の写真はコナミUK社の小間で（左から）ビーラム氏、スー・ハゼラルさん。下の写真はタイトー・ヨーロッパ社の小間で（左から）タイトー・山肩聡氏、グラント・フラーク氏

ディスレジャー社、エレクトロコイン社、プレントレジャー社はディストリビューター会社であるが、ATEIでは最近メーカーが直接出展する例が増加している。

日米のメーカー

アタリゲームズ社の小間では、「ハードドライビング・エアボーン」で来場者が賞品獲得をめざして競争するなど、けっこう人気を集めた。同社はTVゲーム機用キャビネット「ショーケース33」を出品したが、これは操作盤をハンドル操作に容易に交換できる。また同社はALG社ガンゲーム用45㌅キャビネットも紹介した。

カプコンは「ダンジョンズ&ドラゴンズ」を各国語（五カ国）版で紹介した。同社はまた「スーパー・ストリートファイターII」を出品した。コナミの子会社、コナミUK社はTVゲーム機「レーシングフォース」、「ラン&ガン」（スラムダンク）、大型キャビネット「サウロイド」を紹介した。

ナムコ・ヨーロッパ社は「リッジレーサー」をアップライト、ワイドスクリーン、そして「フルスケール」の各バージョンで紹介した。「フルスケール」版では実車サイズのレーシングカーにプレイヤーが乗るので、一段と迫力がある。

ジャレコ・ヨーロッパ社は「ベストバウト・ボクシング」、「バトルクロード」、「F1スーパーバトル」、「エイリアンコマンド」、「スーパー・キャプテンフラッグ」を出品した。

タイトー・ヨーロッパ社はシミュレーター「IDYA」の出品で注目を浴びた。同社はまた「アンダーファイアー」、「ガンロック」、「ライトブリンガー」、「ファーストファンキー・ファイターズ」、「ソニック・ブラストマン」を出品した。

SNKの欧州代理店となっているイタリアのゼネラルゲーム社からは、ネオジオ用ゲームソフト「アート・オブ・ファイティング2」を含む新作が紹介された。同社では今後の新作ソフトとして「トップハンター」、「スーパーサイドキック（得点王）2」の名前を掲げている。

米国ウィリアムズ／ミッドウェー社の欧州事務所、WMSゲームズ社はフリッパー「スタートレック・ザ・ネクスト・ゼネレーション」、「ポパイ・セーブ・ザ・アース」とTVゲーム機「NBA JAM」、「モータルコンバットII」を出品。初めて出展した同社では、このショーは十分な手ごたえがあり、満足したとしている。

TVゲーム関係では以上のほか、金子製作所が初出展し、「BCキッド」（ボンクスアドベンチャー＝究極！PC原人）、「ブラッドウォーリア」（大江戸ファイト）など紹介した。また3DOの母体である米国EA（エレクトロニック・アーツ）社による初の業務用TVゲーム「バトルトード」が披露された。

主役はAWP機

TVゲーム以外で目立つのはVRゲームで、この分野ではバーチャリティ・エンタテイメント社や、米国ATW（アルタネイト・ワールド・テクノロジー）社などが、それぞれのVRゲーム機を紹介した。

景品払い出しの伴うアーケードゲーム機、つまりリデムプションゲーム機も、いくつか出品された。米国メリット社からは電子ダーツ機も紹介された。ATEIは、AWP機と呼ばれるフルーツマシンが中心となっている英国の遊技機業界の協会BACTAが後援しており、ショーの中心はもっぱらAWP機であるがこれについては省略する。

ATEIは一九三六年ロンドンで開かれたのが始まりとされている。第二次世界大戦のため三九－四六年は中止となり、四七年から再開した。会場は当初ロンドン市内を点々と移動、六六年から郊外のアレクサンドラパレスに移ったが八〇年に焼失したため、翌年オリンピア展示場、八二年にバーミンガムのNECへと移った。八三－九一年はオリンピア展示場、九二年からはアールズコート2となっている。主催者はBACTAが出資しているATEI社。今年のATEIは五十周年とあって、大変力の入ったものとなった。

(Martin Dempsey)

左側上の写真はイタリアのゼネラルゲーム社の小間で（左から）アグリアタ氏、フェラーコ社長、マンメリ氏、下の写真はジャレコ・ヨーロッパ社の小間で、レフトリー氏と沢井浩部長

右側上の写真はカプコンの小間で（左から）米田洋介氏夫妻、三毛一功氏、曽我部研一氏。下の写真はセガ・アミューズメンツ社の小間で（左から）野田耕太郎氏、堀井建治氏

話題のマシン

CGポリゴン画像「デイトナUSA」
高速カーレース
セガ社から6人用「ハードダンク」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）からTVドライブゲーム機「デイトナUSA」が三月中旬、TVバスケットボールゲーム機「ハードダンク」が三月上旬に発売となった。

「デイトナUSA」はCG基板「モデル2」によるリアルな画像のレーシングゲーム。ハンドル、アクセル、ブレーキ、四速ギア（実車と同じHゲージのシフトレバー）で操作する。ギアはオートマチックも選択可能。VRボタンで視点を四段階に切替えて楽しむことができる。コースは初級、中級、上級の三つがあり、それぞれゴールに必要な周回数、ライバル車の台数が異なる。またコース上をプレイヤーの車だけが走り、好タイムを目指す「タイムトライアルモード」もある。逆走も可能。クラッシュシーンでは自車のボディが変形、破損したようすをリアルに表示。50インチプロジェクター方式。座席の下に設けたウーハーシステムによりエンジンの音にも臨場感がある。幅一一三・一センチ、奥行二八二・八センチ、高さ一八六・二センチ。定価二百四十七万五千円。

デイトナUSA

「ハードダンク」は最大で六人同時プレイが可能なストリートバスケットボールゲーム。身長、体力、技の異なる六人のキャラクターを選択可能。八方向レバーと三つのボタンで操作。プレイ方法が多彩で、CPUとの対戦では三人までが同時プレイでき、対戦プレイでは二－六人が二つのチームに別れてプレイする。CPU戦、対戦とも余ったキャラクターはコンピュータが担当する。幅一七一センチ、奥行九七・五センチ、高さ二〇四・二センチ。定価百九十万円。

ハードダンク

縦スクロールシューティング
宇宙惑星迎撃戦
ナムコ「ネビュラスレイ」基板

縦スクロールシューティングゲーム「ネビュラスレイ」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から三月二十二日発売となる。

これは縦画面、縦スクロールの空中戦ゲームで、クーデターを起こした統合軍に抵抗軍の戦闘機「ファイティング・レイ」で戦うというもの。八方向レバーと二つ（ショットとボム）のボタンを操作する。二人同時プレイも可能。ショットにはメインショットとサブウェポンがあり、メインショットは特定の敵を破壊したときに出現するアイテムを取得することで、五段階にパワーアップする。サブウェポンには制限時間（二十－三十秒）がある。ボムは画面上のすべての敵と敵弾に効果があり、最大七発までストックできる。画像取り込みによる背景が鮮明で、爆発などの効果も派手になっている。持ち機制で六ステージ構成。基板販売のみでOP価格十六万八千円。

ネビュラスレイ

「ゴルフィンググレイツ2」
3D実写も加味
コナミ「レーシングF」2P用も

コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）からTVゴルフゲーム「ゴルフィンググレイツ2」が三月十七日、またTVドライブゲーム機「レーシングフォース」の二人用コックピットタイプが三月十日発売となった。

「ゴルフィンググレイツ2」は前作「ゴルフィンググレイツ」のグレードアップ版。実写を取り込んだグラフィックにより、コースの描写がリアルになった。ゴルフボールを模したショットレバーと二つ（ショット方向、クラブ選択、スタンス調整）のボタンで操作。ショットレバーにはコース確認ボタン付き。三つのボタンで選択肢の表示方向を前後させて選択できるようになった。難易度の異なるコースが四種類あり一コース九ホール。二人交互プレイのストロークとトーナメント、対戦のマッチプレイがある。基板と専用コントロールユニットのセット販売でOP価格二十三万八千円。

「レーシングフォース」（本紙第466号参照）の専用キャビネットはコックピットタイプで幅一三五センチ、奥行一六四・九センチ、高さ一七五・八センチ。OP価格百二十八万円。

ゴルフィンググレイツ 2

レーシングフォース（コックピット型）

話題のマシン

データの"ネオジオ"用第3弾
13人で格闘試合
「Fヒストリー・ダイナマイト」

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から、SNK"ネオジオMVS"用ソフト第三弾として、TV対戦格闘ゲーム「ファイターズヒストリー・ダイナマイト」が三月八日発売となった。

これは同社「ファイターズヒストリー」の続編で、前作の一年後に再び開かれた大会に世界各国の格闘家が挑むというもの。八方向レバーと四つのボタンで操作する。前作では選択できなかったキャラクターも使用可能になり、新しく二人が追加されて全部で十三キャラクターとなった。背景やキャラクターのグラフィックも向上し、新しい技も追加された。また前作の特徴であった"弱点システム"はそのまま継承。これは体の一部に"弱点"（キャラクターごとに異なる）が設定され、その部分に何度も攻撃を受けると気絶してしまうというもの。二人対戦プレイ、乱入も可能。カセット定価五万八千円。

ファイターズヒストリー・ダイナマイト

タイトー「ライトブリンガー」基板
魔から王女救出
フリッパー「スタートレック・NG」も

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）からTVアクションゲーム「ライトブリンガー」が三月十五日、米国ウィリアムズ社製フリッパー「スタートレック・ザ・ネクストジェネレーション」が一月末に発売となった。

「ライトブリンガー」は全方向スクロール型のアクションゲームで、世界征服をもくろむ悪の魔導士にさらわれた王女を救出するために四人の戦士が戦いを挑むというもの。斜め上からの視点によって画面構成が立体的になっている。八方向レバーと二つのボタンで操作。キャラクターは攻撃力、移動スピードなどの異なる四人の中から選択。四人まで同時プレイ可能。全部で四面。各面が三十前後のステージで構成されており、各ステージにはクリアするための条件が設定されているので、敵を倒すだけではなく、ワナを避けたり仕掛けを動かしたりしないと先へ進めない。敵を倒して経験値をためると体力ゲージや攻撃力がアップするというロールプレイングゲーム的な要素もある。コンティニューによる継続プレイも可能。基板販売のみで定価二十一万円。

「スタートレック・ザ・ネクストジェネレーション」は同名テレビ映画をもとにしたフリッパーで、ピストル式のトリガーを採用。バックガラスには登場人物が大きく描かれている。左側にあるループレーンにボールを連続してシュートすると"ワープスピード"が上昇、スピードを上げていくと各フィーチャーが得られる。またフィールド左右にある"ランチ"がボールをつかみ方向を変えて転がすというシステム、フィールド上の大きな円形高架レーンなどに特徴がある。定価七十二万円。

ライトブリンガー

スタートレック・ザ・ネクストジェネレーション

メトロ「牌砦II・仇討外伝」
思考型のパズル
総発売元のエイブルから

㈱エイブル・コーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）からメトロ製TVパズルゲーム「牌砦II・仇討外伝」が三月十六日発売となった。

これは前作「牌砦II」のバージョンアップ版で基本的なプレイ方法は同じもの、新たに「ストーリーモード」と「アラカルトモード」が追加された。「ストーリーモード」はステージをクリアすることで乗っ取られた城を奪い返していくという内容。「アラカルトモード」は任意の面を選んでプレイできるというもの。また前作では画面下に表示される手持ちの牌が四つだったが、今回は二つに減ったために少し難しくなり、思考型パズルの要素が強くなった。十五面構成だが、ゲームが一本調子にならないようボーナスステージがある。二人対戦プレイ可能。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

牌砦II・仇討外伝

テクモのTVサッカー
拡大縮小で演出
「テクモワールドカップ94」

テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）からTVサッカーゲーム「テクモワールドカップ94」が三月上旬に発売となった。

これは同社ワールドカップシリーズの最新作。前作と異なる点はズームアップ／ダウンできることで、試合内容に応じて画面がTV中継を見ているように変化する。拡大を使い、キャラクターを大きく表現できるようにしたことで選手の動きがリアルになった。八方向レバーと二つ（低いパスとスライディング用、高いパスとシュート用）のボタンで操作する。ドリブル中に相手選手が近づいてきたときに、レバー操作でフェイントをかけることができる。ルール面ではオフサイドルールはなく、同点のままタイムアップになるとPK戦で勝負を決める。チームは全部で十六ヵ国。フォーメーションは四種類。二人対戦プレイも可能。基板販売のみでOP価格十七万八千円。

テクモワールドカップ 94

MULTI CAMERA EYES
まるちかめらあいず
No.220

鎌先英太郎

今、現在のイデオロ・ティプース（理念型）とは

殆んど誰もが予想していなかったほどの速さで、まさに須臾にして社会主義体制のかなりの部分が崩壊していってしまった。

では残存する資本主義体制が万全なそれであるかというと、こちらはこちらでただ単に両者があっぷあっぷの状態で痩せ我慢をしているなかで、偶然にも崩壊するタイミングがやや遅かっただけでしかなかったかのような感もある。

去年出版された新訳（金塚貞文訳）の、岩波文庫版よりもずっと高価な『共産主義者宣言』がよく売れているのをみると、『共産主義者宣言』がいちがいに去り行くものに対する郷愁、挽歌として売れゆきを伸ばしているわけでもないようである。

意外なようだが、特に家族、育児のところなどは期せずして今の日本の現在の状況とぴったり一致していて驚かされてしまったりもするのだ。

しかしそれがよいからそうなったのかどうかはまた別の問題になる。

マルクスやエンゲルスが前世紀に資本主義を分析している頃に、ちがったアプローチの方法をとりつつも同じように資本主義について考えをすすめていた人がいた。

マックス・ヴェーバーである。

私が言いたいのは、資本主義の体制も、やはりこのままでは行きづまっているのだから、『共産主義者宣言』を読みなおしてみて、やはり公正とか平等とか、資本主義が自から自明の理の結果としてもつ弱く薄い面については、体制としての考えではなく、人間（動物のエゴだけではなく一方で理性をうみだした）としてそういう面を強力に補強してゆかねばならないことであろう。

小数民族の問題にしても、ロード・ピープルの問題にしても、理性でしか解決をはかることが出来ない問題である。血とか宗教とか風土とか理性以前の問題、あるいは理性を越えた問題を理性で解決するということは大きなアイロニーの響きをもつことを承知していても、なおかつ、バランスをとりもどし、バランスを保ってゆくのに最後の支えになるのは、やはり冷静な理性がする仕事でなかろうはずがないのである。

そういう際に問題を提起する役割を『共産主義者宣言』は果すことが出来るかもしれないけれど、エートスにかえり、エートスから宗教、風土までもその視野にいれて、理性を頼りに思考をより深くより広く、より遠くへと考察をすすめてゆく方法、メチエを提供してくれたのがマックス・ヴェーバーであった。

問題が生じやすいことを念頭に置いた上でのことだが、簡単にいってしまえば、マルクスは体制を分析したが、マックス・ヴェーバーはその体制下の気分や雰囲気までも問題にしているといえば、マックス・ヴェーバーを賞めすぎたことになるのであろうか。

『共産主義者宣言』も売れ筋であるそうだが、出版されたとおもう間もなくベストセラーいりをしている本に、吉本ばななの『アムリタ』がある。

吉本ばななは吉本隆明の息女であり、強引すぎるきらいが勿論あるのだが、やはり親子、今、ここで、生きることを問題にしている。

マルクスとマックス・ヴェーバーの関係のように例えればお父さんは力持ちで強引な力業、ばななさんは今のヤングにも分るような柔軟さや軟弱さをもっている。『アムリタ』（下）から引いてくると

――変な町だ。印象がつかめず、変に希薄な感じがする。人々が絵のように薄く見えたりする。かげろうのように美しい景色がゆらんで見える。

「変な島、変な時間。」

私は言った。

「ここに住むって、不思議なことね。」

「私にとってはどこだって、日本より住みやすいわよ。」

させ子は言った。

「あんまり物事を考えないですむし。」

「そうね、考えない。」

私は言った。景色を見て、ご飯を食べて、海で泳いで、TVを見て。それだけで満たされる。緩み、鈍くなる。私が恐れ、憧れていたすべてだ。

「あたしなんてさぁ、追われるように日本を逃げて来たから。」

させ子は言った。

「だって、いつもいつも『ここから出たい、このからだから出たい』と思ってたんだもの。すごく強く、お母さんのおなかにいるときから本気で思ってたんだもん。そうしたら今頃になって変なふうに実現してるみたいだけど、その思いの強さに比べたら、何でもないことよ。私なんてずうっと自分が嫌で嫌で、あんまりそう思うから体中にじんましんや吹き出物が出たり、病院に入るくらい精神が不安定になったり、大変だった。でもさ、思春期を過ぎて、もてはじめてさ。体のことはいえ、『求められてる』と思うと嬉しくて、もう、何百人と寝たか。させ子の名にふさわしくね。だって、『お名前は？』ってきかれて『させ子です。』って言ったらもう、それこそ話速いよ。」

させ子はげらげら笑った。私も笑ってしまった。

一応逃げておいて原理から始めてゆく。

――暮らしには、すぐ慣れる。

確かに、ごはんを食べて眠る場所が、自分の場所なのだ。それが基本だ――

一人から二人へと人間の関係が生じてゆく、社会のはじまりの関係は

――私は、男女が向かい合っている熱い姿よりも、同じ方向にある何かを、並んで見つめているのを見るのが好きだ。子供でも、映画でも、景色でもいい。2人がそれで笑ったりなごんだり、支えにしているのを――

お父さんが問題にした戦争責任については、ナマコに姿を変えて登場している。

――水からあがって、浜で待っているさせ子のところに行った。

「すげー、ナマコね。」

私は言った。

「あれは、海のそこで眠る、戦争で死んだひとの魂なのよ。観光客がいやがるからっていちいち朝沖に運んだりするんだけど、さみしいからっていつのまにか浅瀬に戻ってきてしまうのよ。ちょうど人数分いるくらいだと思わない？」――

APRIL 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	9.06
2	2	龍虎の拳　２（ＳＮＫネオジオ） Art of Fighting 2 (SNK)	7.46
3	–	レイフォース（タイトー） Ray Force (Taito)	7.00
4	7	スラムダンク（コナミ） Run & Gun (Konami)	6.73
5	5	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega)	6.67
6	3	雷電　Ⅱ（セイブ／日本システム） Raiden II (Seibu)	6.65
7	6	アイドル雀士・スーチーパイ（ジャレコ） Mahjong Soo-Chi-Pie* (Jaleco)	6.31
8	11	スーパーリアル麻雀　PⅣ（セタ／サミー） Super Real Mahjong P Ⅳ* (Seta)	6.10
9	4	ダンジョンズ＆ドラゴンズ（カプコン） Dungeons & Dragons (Capcom)	6.00
10	13	プレミアーサッカー（コナミ） Premier Soccer (Konami)	5.89
11	9	スーパーストリートファイターⅡ（カプコン） Super Street Fighter II (Capcom)	5.88
12	8	餓狼伝説スペシャル（SNKネオジオ） Fatal Fury Special (SNK)	5.78
13	12	クイズココロジー　２（テクモ） Quiz Kokorogy 2* (Tecmo)	5.77
14	17	上海　Ⅲ（サン電子／タイトー） Shanghai Ⅲ* (Sun)	5.75
15	15	ギャルズパニック　Ⅱ（金子製作所／タイトー） Gals Panic II (Kaneko)	5.73
16	22	ハットトリックヒーロー'93（タイトー） Hat Trick Hero '93 (Taito)	5.52
17	20	上海　Ⅱ（サン電子） Shanghai II* (Sun)	5.50
18	10	グランドストライカー（ヒューマン／トーワジャパン） Grand Striker (Human)	5.47
19	21	クイズ・チャンネルクエスチョン（中日本リース） Quiz Channel Question* (Nakanihon)	5.45
20	14	アルチメイトテニス（アートマジック／バンプレスト） Ultimate Tennis (Art and Magic/Banpresto)	5.33
21	18	バトルクロード（彩京／ジャレコ） Battle K-Road (Psikyo)	5.31
22	24	クイズ人生劇場（タイトー） Quiz Life Theatre* (Taito)	5.30
23	29	熱闘！激闘！クイズ島（ナムコ） Netto Gekito Quiz-to* (Namco)	5.25
24	28	所さんのまーまーじゃん（セガ社） Tokorosan's Mahjong* (Sega)	5.23
25	–	クイズクレヨンしんちゃん・オラと遊ぼ（タイトー） Quiz Crayon Shin-Chan 2* (Taito)	5.13

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、９：すばらしい人気と売上げ、８：大変いい人気と売上げ、７：いい人気と売上げ、６：まあいい人気と売上げ、５：平均的なもの、４：平均以下（以下省略）

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT／COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	リッジレーサー（ナムコ） Ridge Racer (Namco)	9.21
2	2	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	8.67
3	–	ジュラシックパーク（セガ社） Jurassic Park (Sega)	8.56
4	3	ファイナルラップ　R（スタンダード）（ナムコ） Final Lap R (Standard) (Namco)	7.57
5	7	スズカエイトアワーズ　２（DX）（ナムコ） Suzuka 8 Hours 2 (DX) (Namco)	6.88
6	4	それいけ！ココロジー　２（セガ社） Soreike Kokorogy 2* (Sega)	6.33
7	5	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	6.30
8	11	早押しクイズ王座決定戦（ジャレコ） Speed King-King of Quiz* (Jaleco)	6.25
9	6	サイバースレッド（ナムコ） Cyber Sled (Namco)	6.22
10	9	エアコンバット（ナムコ） Air Combat (Namco)	6.00
11	10	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	5.96
12	13	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Sega)	5.81
13	12	Ｆ１スーパーラップ（セガ社） F1 Super Lap (Sega)	5.80
14	8	エイリアン³ザ・ガン（セガ社） Alien³ - The Gun (Sega)	5.75
15	14	ファイナルラップ　３（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 3 (Standard) (Namco)	5.38

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	インディージョーンズ（ウィリアムズ） Indiana Jones (Williams)	6.25
2	5	ストリートファイター　Ⅱ（プリミア） Street Fighter II (Premier)	5.60
3	3	ロッキー＆ブルウィンクル（データイースト） Rocky & Bullwinkel (Data East)	5.40
4	4	スタートレック（データイースト） Star Trek (Data East)	5.01
5	1	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	5.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	キャプテンゾディアック（タイトー） Captain Zodiac (Taito)	6.00
2	2	キャプテンフラッグ（ジャレコ） Captain Flag (Jaleco)	5.40
3	4	ワニワニパニック（ナムコ） Wacky Gator (Namco)	5.38
4	5	ボタン早押し選手権（ナムコ） Button Hayaoshi Champion Ship (Namco)	4.89
5	3	ワイワイアニマルランド（タイトー） Exciting Animal Land (Taito)	4.50

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

CG Video Games Dominate At AOU '94

At AOU Expo '94 (February 22–23, Makuhari Messe, Chiba), 64 companies exhibited their products at 1,026 booths, including many new videos, arcade games, medal (gaming) games, and kiddie rides. In the field of CG video games which are showing the most significant advances, Sega unveiled the drive game "Daytona USA" (cockpit type), which proved very popular.

"Daytona USA"'s software is based on the computer graphics (CG) board "Model 2", which has been developed by Sega in conjunction with Martin Marietta, U.S.A. A year ago, demonstration screens for this game, under development at that time, were introduced.

Due to the adoption of a 50-inch high quality projector, "Daytona USA" has turned out to be a powerful driving game. Sega intends to ship it in mid-March. Since the shipment of "Virtua Racing", Sega has so far shipped a number of CG games for its "Model 1" board. The latest game is "Star Wars" which was also unveiled. Sega will complete the development of CG board "Model 3" within 1995, following "Model 1" and "Model 2".

Also in the field of CG games, Namco has unveiled a deluxe type, 3 monitor (3M) type and "Full Scale" type (using an actual car) of the "Ridge Racer" driving game, which is already popular.

In categories other than CG games, Sega introduced video games, such as "Jurassic Park" (2P), "Hard Dunk" (3P), and the soccer game "J League 1994". Namco unveiled "Final Lap R", the space war game "Nebulasray", and the character game "Tinkle Pit".

SNK, which has gained popularity for PC board type video games in recent years, introduced "Top Hunter", "Super Sidekicks 2", ADK's "World Hero 2 – Jet", and Data East's "Fighters History Dynamite", following "Art of Fighting 2". Capcom unveiled its latest game "Super Street Fighter II X".

Taito exhibited the game "Under Fire", Konami showed "Racin' Force", Jaleco unveiled "F1 Super Battle", Sammy introduced "Dyna Gear" (SSV System), and Able attracted much attention by exhibiting Metro's "Daruma Dojo" (whose overseas title is unknown).

Although numerous video games were introduced, the number that will eventually be operated in arcades is small. "Manufacturers will proceed to production, only if their exhibited products arouse interest in operators. But, operators are being extremely careful about which games they actually purchase", said one of the exhibitors.

(CG) game "City Diver". It is a space fighter game in which fighters fire while flying forward at a high speed. Although its completion date is unfixed according to a company spokesman, the same company's literature maintained that it "will be shipped shortly".

In the area of coin-op CG video game development, Namco and Sega have already made considerable headway, while Konami is also said to be engaged in development. Taito's participation is expected to help in expanding the range of CG video games.

"3DO REAL" Price Cut

Matsushita Electronic Industrial Co., Osaka, announced on February 18 that it will decrease the retail price of "3DO REAL", which will be shipped from March 20 in Japan, from ¥79,800 to ¥54,800. Such a sizable decrease in a new product price (by about 1/3) by one of the major home electrical appliance manufacturers, is regarded to be somewhat exceptional.

Matsushita attributes the current price decrease to the following reasons: (1) It has been pointed out by the "3 DO" software developers that the price is too high; (2) Matsushita found it possible to move up the production of a secondary product priced at about ¥50,000, which was originally expected to ship from the coming autumn. The real reason, however, is said to lie in the fact that consumers were not interested in "3DO REAL".

In the U.S.A., Matsushita's subsidiary, Panasonic, has been shipping "3DO REAL" from October, last year, intending to ship 100,000 units by March 1994. Although about 60,000 units were shipped by January, only about 30,000 units have been actually sold. As a result, the retail price will be decreased from $700 to $500 at the same time as the price decrease is announced in Japan.

Taito To Develop 3D Video Game With Sanyo

Taito Corp., Tokyo, announced that it reached an agreement (on March 8) with Sanyo Electric Co., Ltd., Osaka, on the development of a coin-op video game by using a 3D video display system developed by Sanyo. In order to show the potential of a coin-op 3D video game, Taito unveiled the "VC-X" for demonstrative use at AOU Expo '94.

Last year, Sanyo developed a 3D video display system which, by means of a liquid crystal system, projects two types (right and left) of images onto the lenticular screen composed of small lenses, and enables the viewer to see 3D images by viewing an image for the right eye with the right eye and an image for the left eye with the left eye simultaneously.

Assuming that the system can have special uses such as an architectural simulation, Sanyo completed the system in two screen sizes (70-inch and 40-inch), and unveiled the 40-inch type at Japan Electronics Show (Oct. 5–9, 1993, Chiba) for the first time. Although the system only enables the viewer to see 3D images in certain limited eye positions (i.e. there are only a few "sweet spots"), it is characterized by its capability to allow the viewer to enjoy 3-D imagery without wearing glasses.

Taito announced on February 22 that it will develop a coin-op 3D video game to which the 3D display system is applied, by September, and ship it within this year. The "VC-X" unveiled at AOU Expo '94 was not a video game, but a device merely to show sample images.

In the "VC-X", two sets of two seats and a screen are installed back to back, and the visitor must find out and fix his head in that position in which he can see 3D images. Although Taito explained that the "VC-X" was exhibited merely to test visitor reaction, many seemed to doubt the validity of the system for video game use. Taito intends to attempt similar exhibits at its own arcades.

At AOU Expo '94, Taito also showed demonstrative screens of the company's first computer graphics (CG) game "City Diver" (continued above).

Sega Revises Its Forecast Down

In November, last year, Sega Enterprises Ltd., Tokyo, revised its forecasts for the fiscal year ending March 1994 slightly downwards. On February 18, it revised them further downwards. According to Sega, the European home video game market, which expanded suddenly a year ago, has taken a turn for the worse and suffered a major setback due to severe price competition, taking back of inventories, etc.

As a result of the latest revision, revenue is forecast to amount to ¥351,500 million, up 1.3% over fiscal 1993, and the net income ¥22,200 million, down 20.8%. This will be the first decrease in profit in 10 years since the fiscal year ended April 1984 when the company's accounting base was changed.

Consolidated business results of the company will show the slump of European home video game subsidiary even more clearly, where revenue is expected to account for ¥385,000 million, down 7.5% from fiscal 1993, and the net income ¥10,000 million, down 67.5%.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821